

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era informasi global dimana kita bisa memanfaatkan teknologi informasi. Informasi yang bisa didapatkan tidak hanya sekedar informasi berupa suara atau gambar namun informasi bisa berupa jasa dan pengolahan data. Penemuan berbagai macam teknologi yang mendukung informasi menyebabkan perkembangan teknologi informasi yang demikian pesat. Dimana setiap informasi yang ada didunia bisa didapatkan dengan waktu yang relatif singkat. Kemampuan yang meningkat dalam bidang teknologi disertai perkembangan aplikasi telah menyebabkan perkembangan informasi yang semakin cepat. [1]

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan Internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui Internet. Dengan cakupan jaringan global, Internet dapat diakses 24 jam menggunakan berbagai perangkat. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media Internet ini dalam kehidupan. Saat ini Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa website. Penggunaan Internet yang semakin luas menjadikan aplikasi website sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Teknologi Internet dan teknologi website dapat digunakan sebagai alat untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan fasilitas olahraga secara daring yang dapat diakses dimana pun, kapan pun dan dengan perangkat apapun. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan pemesanan konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya.

Olahraga merupakan salah satu aktivitas untuk menjaga kesehatan dimana terdapat banyak sekali variasi dan jenisnya seperti sepakbola, bola voli dan lain sebagainya. Permainan bola voli mulai masuk di Indonesia pada tahun 1928,

terutama pada saat penjajahan belanda. Guru-guru Pendidikan olahraga didatangkan dari Belanda untuk mengembangkan olahraga khususnya olahraga bola voli [2]. Permainan bola voli adalah jenis olahraga permainan beregu yang terkenal di dunia, cara memainkannya permainan bola voli sangat sederhana dan mudah yakni dengan cara memukul bola hingga melewati net bolak balik yang ketinggian netnya sudah di tentukan. Jenis olahraga permainan yakni permainan bola voli dapat dilakukan di ruangan ataupun di luar ruangan dan dapat dimainkan oleh eman orang pemain disetiap regu [3].

Peminat olahraga voli di Kota Jogja mendapat sedikit kesulitan dalam mengakses fasilitas berupa lapangan voli yang terbatas. Lapangan bola voli yang tersedia dapat berupa lapangan *outdoor* dan lapangan *indoor* Dimana keduanya memiliki kondisi dan keunggulan masing-masing. Walaupun fasilitas lapangan di kota didominasi oleh lapangan *outdoor*, hal tersebut tidak menyurutkan semangat dalam memainkan olahraga ini. Bahkan terkadang terjadi penumpukan penyewa pada sebuah tempat penyewaan lapangan voli. Hal ini juga terjadi pada salah satu lapangan voli didaerah condong catur yaitu Lapangan Voli Opper Leles.

Lapangan Voli Opper Leles menjadi pilihan terdekat dengan kondisi yang baik bagi penyewa didaerah Condongcatur yang membuat lapangan ini cukup ramai dijadikan tempat latihan atau hanya sekedar *funplay* bagi penyewa. Oleh karena itu, lapangan ini mendapat banyak pesanan yang tak jarang membuat para penyewa memesan dijadwal yang sama, sehingga kedua belah pihak datang diwaktu yang sama dan terjadi benturan jadwal sewa.

Seringnya terjadi benturan jadwal sewa membuat pengelola kewalahan dalam menangani hal tersebut. Hal ini terjadi dikarenakan pengelola penyewaan lapangan masih menggunakan sistem konvensional. Dimana pemesanan dan pencatatan masih menggunakan media yang kurang efektif seperti pemesanan di tempat, telfon, sms, dan whatsapp. Melihat permasalahan diatas, terbuka peluang untuk membuat website pemesanan untuk menunjang pengelolaan informasi dan jadwal mengenai Lapangan Voli Opper Leles.

Untuk itu, skripsi ini akan membuat sistem pemesanan lapangan berbasis website untuk menangani masalah pemesanan lapangan dan penjadwalan sehingga

pengelola dapat mengelola dan melakukan pencatatan informasi penyewaan lebih mudah dan ringkas. Dengan menggunakan sistem informasi berbasis website maka informasi yang tersedia dapat diakses menggunakan perangkat apapun dari seluruh dunia, website juga memberikan kenyamanan bagi pengguna untuk mendapatkan informasi atau melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja, kemudahan dalam penyesuaian dan pengolahan produk serta memberikan pengalaman interaktif melalui fitur formulir, kontak, dan juga komentar menjadi salah satu faktor utama peneliti memilih menggunakan sistem berbasis website.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin membuat skripsi dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Berbasis Website pada Lapangan Voli Opper Leles”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi penyewaan lapangan voli berbasis website agar mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi dan melakukan penyewaan ataupun transaksi pembayaran tanpa harus datang langsung ke lokasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan skripsi ini lebih terfokus dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka perlu adanya Batasan-batasan masalah. Dalam Batasan-batasan tersebut diantara lain :

1. Penelitian dilakukan pada Opper Leles yang berlokasi di Condongcatur, Depok, Sleman.
2. Sistem informasi ini hanya mencakup informasi, jadwal, dan pemesanan lapangan.
3. Sistem informasi ini menggunakan metode pembayaran *Payment Gateway* dari pihak ketiga.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan website yang dapat membantu calon penyewa dalam mencari informasi jadwal dan pemesanan di Oppel Leles.
2. Membantu pengelola dalam mencatat pemesanan di Oppel Leles.
3. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S1) di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat bagi dunia akademik
Sebagai kontribusi positif untuk kemajuan wawasan keilmuan teknologi informasi.
2. Kegunaan bagi pengguna
Sebagai penyedia informasi penyewaan serta pengelolaan data pemesanan lapangan voli Oppel Leles.
3. Kegunaan bagi mahasiswa
Dapat mengembangkan wawasan keilmuan dan meningkatkan pemahaman tentang pengembangan website.
4. Kegunaan bagi peneliti
Menambah pengetahuan, wawasan serta mengembangkan daya nalar dalam pengembangan aplikasi dan untuk mendapatkan gelar Strata I (S1).

1.6 Sistematika penulisan

Penulisan laporan ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN, menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA, membahas teori-teori dan studi literatur yang relevan dengan penelitian ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN, menguraikan metode dan tahapan

penelitian secara lebih detail.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN, menyajikan hasil pengembangan web dan pembahasan terkait implementasi dan uji coba.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN, menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

